en: Dificultad de supervivencia Habitable, Niveles, Clúster V

Nivel 4998, "El Almacén Estético"

El nivel 4998 es el nivel 4999° de los Backrooms, se asemeja a un almacén de prendas y consta de una gran variedad de estructuras.

Dificultad de Supervivencia

Clase Habitable



- Completamente Seguro
- Comunidades prosperas
- Desprovisto de Entidades dañinas

Descripción

El nivel 4998 principalmente se asemeja a un almacén de ropa que se extiende infinitamente. Contando con propiedades similares a este, tales como: la división por género, edad, y talla, la clasificación por prenda, las estanterías casuales y deslizantes, los espejos dispersados, los extintores, y la estructura en general.

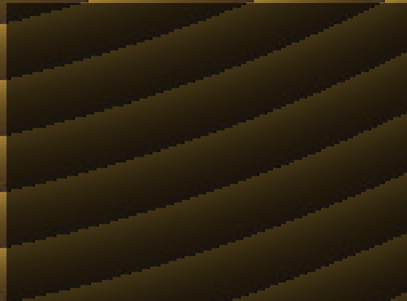


La primera imagen que se conoció del nivel y la que retrata la descripción general. Se presume que el fotógrafo está en un estado saludable.

El piso está hecho de mármol blanco y liso con patrones cuadrados, mientras que las paredes están hechas de concreto blanco y algunas partes se ven desgastadas o

dañadas, incluso hay zonas muy específicas del nivel en donde las paredes presentan grietas, no se ha podido identificar con que o por qué se hicieron. Las ventanas tienen una iluminación muy fuerte, impidiendo que se vea el exterior de estas, y aunque sean plegables, es imposible abrir estas para salir al exterior del nivel. La ambientación es tranquila y pacífica, el sonido del aire acondicionado es leve y casi inaudible, mencionando al wanderer que el nivel esta desprovisto de entidades y es un lugar completamente seguro.

El nivel estará abastecido de prendas por todos lados, gran parte de las paredes estará cubierta por ropa sujetada a un perchero de metal, incluso estas aparecen dispersadas por la zona en estanterías rodantes. A pesar de que el nivel este abastecido de prendas, algunas de estás se repiten a grandes distancias, aunque comúnmente aparecen con otro color. En peculiares casos es imperceptible la diferencia entre el color original y la modificación.



La segunda imagen que se conoció del nivel como representación de las prendas. Fotógrafo en buen estado.

Los espejos presentan una extraña propiedad la cual hace que, al posicionarse en estos, sane cualquier herida que el wanderer haya adquirido de antemano, a este efecto se le conoce como "sanación", y generalmente en estos espejos se suelen establecer la mayoría de grupos o cuerpos.

En ciertas zonas se puede encontrar áreas en desarrollo, estarán cubiertas por cintas de señalización aunque estás se podrán traspasar fácilmente. Comúnmente presentan vigas de metal dispersas aleatoriamente y escaleras de apoyo en desuso. El gran espacio que presentan estas zonas debido a pendiente finalización permite establecer bases, colonias, y puestos de avanzada sin esfuerzo.

Una foto de los puntos sin terminar. El fotógrafo se encuentra residiendo en un nivel ajeno.

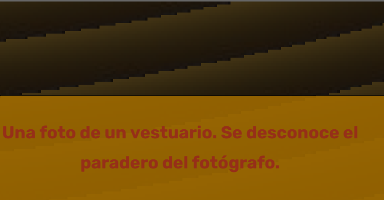
Merodeando un poco más por el nivel, se puede encontrar una sala de vestuarios cubierta por una cadena, como la anterior zona mencionada, está se puede omitir sin preocupaciones. La primera impresión de estos vestuarios es que las paredes serán reemplazadas por espejos, habrá cajas de almacenamiento esparcidas por la pared, y también una puerta metálica donde, se supone, solo entra el personal.



Los vestuarios tienen una cortina gruesa y roja de seda que cubre todo el espacio del vestuario, adentro de estos, se encuentra una pequeña butaca con un gran espejo moderno y un perchero tradicional, a veces con ganchos vacíos. El efecto que produce estar dentro de estos vestuarios seda y relaja al wanderer en gran medida, haciéndolo sentir reconfortante y en paz.

En la sala del personal se encuentran grandes estanterías de metal negras llenas de cajas de cartón, adentro de estas, se encuentra una gran

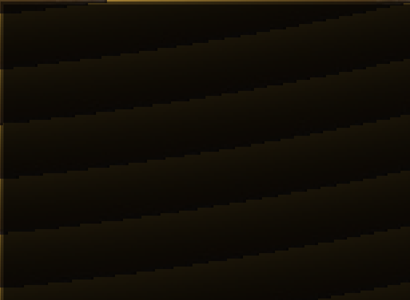
cantidad de prendas, principalmente camisetas y pantalones, aunque también se pueden encontrar objetos como: Agua de almendras, exterminador de smilers, tarros de memoria, raciones reales, y máscaras de gas. La iluminación aquí cambiará de un blanco puro a un celeste lúgubre.

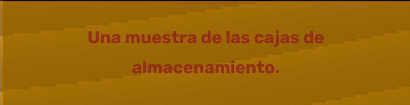


Una foto de un vestuario. Se desconoce el paradero del fotógrafo.

En las cajas de almacenamiento del vestuario, aunque principalmente se suelen encontrar prendas (como en la sala del personal), también se encuentran objetos como: Leche de la suerte, relámpago embotellado, caramelos de cordura, y cristal morado.

Sin embargo, aunque solo parezca un almacén que se extiende infinitamente, para nada lo es. En realidad este nivel es un edificio que se extiende infinitamente contando con, valga la redundancia, infinitos pisos que repiten su estructura.



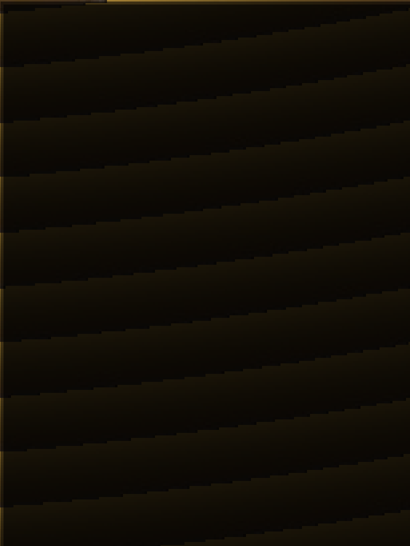


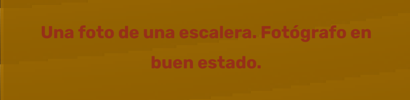
Una muestra de las cajas de almacenamiento.

Si vagas un poco más por el nivel, no te será difícil encontrar escaleras en ciertas zonas, con bordes negros y rellanos de metal con una longitud considerable. Comúnmente un wanderer aparece en el almacén, por lo tanto, generalmente la primera escalera que se encuentra es en descenso.

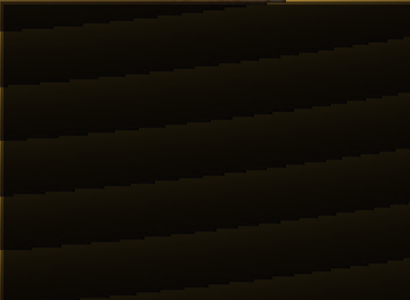
En el piso inferior se encuentra una pequeña zona donde encontraras ropa interior, se destaca el gran espacio que hay en esta zona para establecer una base, colonia, o puesto de avanzada.

En pisos más abajo, podrás encontrar una zona que se asemeja más a una entrada (cosa que la zona principal no tiene). En esta zona aparecen abanicos gigantes que emiten un sonido un tanto fuerte, igualmente, los motores acompañan a este bullicio, sin embargo, esta molestia no afecta al wanderer en absoluto. Hay un pequeño sitio el cual se asemeja a una recepción, con una gran mesa de madera ocupada por computadoras modernas, sillas de escritorio cómodas, y un reloj de pared. Estas computadoras están en desuso, y aunque se pueden utilizar, su funcionamiento es inservible para actividades profesionales o campamentales. En los gabinetes de las mesas, aparte de encontrar lapiceros y notas plegables, junto con otras cosas aleatorias como pelo humano, polvo, tornillos, pedazos de papel, o pedazos de cartón de comida rápida, se pueden encontrar objetos como: ElectroAgua, loncheras del pasado, llaves de nivel, y carbón activado.





Una foto de una escalera. Fotógrafo en buen estado.



La única foto que se tiene de esta pequeña sección. El fotógrafo no formaba parte de un cuerpo o grupo, por lo tanto, se

desconoce su paradero.

Hay una zona que conecta con el exterior del sitio, aunque este exterior, ambiguamente, presenta un desenfoque que impide ver correctamente afuera, incluso wanderers creyeron que sufrían problemas de visión cuando se dieron cuenta de esta propiedad por primera vez, solo se mostrara lo que parece ser una luz azul centelleante en distintos tonos. Es imposible salir de esta zona (o del edificio en general) y se cree que esto no es nada más que una propiedad más del nivel para alterar en lo que se basa su estructura y adaptarla a la dimensión de los backrooms.

Nota Recuperada:

Estilo Excéntrico

Bienvenido al nivel 4998, probablemente pienses que es absurdo un almacén de ropa, pero, en serio, ¿te has puesto a pensar eso mientras estabas atrapado en un lugar como este?

Honestamente, no estoy acostumbrado a tratar con gente como ustedes... o con gente, en general. Sin embargo, me pareció interesante ver que harían con este lugar modesto pero acogedor (espero que el aire acondicionado sirva sin ningún daño, ¡no me echen la culpa si tienen calor!)

Espero que lo cuiden y aprecien, en verdad, tómenlo solo como un lugar para descansar de todas esas aberraciones que crea esta dimensión, (y que muy pocos pueden mínimamente domar) convivan, jueguen, charlen, o hagan algo con la ropa, seguro servirá de algo después de todo, habrá uno que otro wanderer con su ropa quemada, sí, seguramente.

Att: Burnless Lincoln

PD:Ignoren las pequeñas imperfecciones del nivel, ¿Qué esperaban? ¿Una estructura de la calidad de los nueve principales? ¡Por favor! aprecien este lugar de clase habitable

Entidades

No hay presencia de entidades en este nivel.

Colonias y Puestos de Avanzada

Base Kappa del B.N.T.G.

- Amables y dispuestos al comercio
- Aceptan nuevos miembros en su colonia
- Son pacíficos y no tienen permitido involucrarse en conflictos
- Abastecidos de recursos conseguidos de antemano y en el nivel
- Al rededor de 100 miembros

Una muestra de las grietas en las paredes. Fotógrafo en estado saludable.

Comunidad del Omicron

- Miembros de Los Colonos de los Backrooms encomendados para refugiar a cuantos wanderers puedan
- Armados pero no dispuestos al comercio
- Amables y acogedores en todo momento
- Poseen recursos moderados, suficientes para establecer esta comunidad
- Poseen varios puntos de salida a su propiedad, comúnmente los usan para hacer salir al wanderer refugiado del nivel
- Se desconoce su número de miembros

Comerciantes de Almond Water Inc.

- Son comerciantes de este grupo que se ubican en el nivel
- Tienen cambios de humor drásticos y solo se disponen al comercio
- No aceptan nuevos integrantes en su base
- Poseen pocos miembros aunque todos son metódicos con sus tácticas para vender agua de almendras
- Se desconoce su disponibilidad de recursos, así como su número de miembros

Base Xi de la U.I.O.B.

- Un grupo de científicos custodiado por guardias
- Evitan encontrarse con otros wanderers, si se presenta el caso, no escuchan adecuadamente a este
- No dispuestos al comercio ni a nuevos integrantes en su colonia
- Abastecidos de toda clase de objetos y recursos primordiales para la supervivencia
- Presumiblemente, realizan experimentos con objetos en una zona extremadamente restringida, se cree que es por la posible letalidad de estos si resulta en una reacción estrepitosa
- Poseen pocos miembros, sin embargo, todos son audaces en su trabajo

Puesto de Avanzada RHO

- Miembros del M.E.G. encomendados para transportar a los wanderers a diversos niveles o a distintas colonias
- Amables pero no dispuestos al comercio
- Al rededor de 200 miembros con diferentes bases, se cree que cada base posee al rededor de 15 a 27 miembros
- Inventario regular, tanto en armamento como recursos, pero lo necesario
- Tienen muchos puntos de control y salidas esparcidas por el nivel, una gran parte de este esta custodiado por este grupo y es posible que un wanderer se encuentre con estos

Base Theta de Backrooms Guardians

- Una de las bases principales de este grupo
- Amables pero no dispuestos al comercio
- Aceptan nuevos integrantes en su colonia, aunque es muy improbable que estos consigan un rol especial de esta comunidad
- Abastecidos de armamento y recursos
- Al rededor de 50 miembros

Colonia Lambda

- Un grupo de wanderers que decidieron establecer una colonia en el nivel
- Amables y dispuestos al comercio
- Poseen recursos moderados y carecen de armamento (es de esperarse debido a que es un grupo no afiliado a ninguna organización o cuerpo)
- Aceptan nuevos integrantes en su colonia
- Tienden a hacer actividades constantemente, principalmente exploraciones de wanderers, propiedades, y puntos de control sin propietario(s), esto se debe a la relativa novedad del grupo
- Al rededor de 20 miembros, aunque regularmente este número incrementa.

Descubrimiento

Este nivel fue descubierto el 31/07/2019 por un equipo autorizado de investigadores del MEG. Actualmente residen en otro nivel realizando actividades encomendadas por este grupo.

Una foto de las ventanas. El fotógrafo se encuentra retirado del MEG.

Entradas y salidas

Entradas

- Si nadas por 15 minutos en el lago cristalino del Nivel 88, te sumergirás en las profundidades de este por un corto período de tiempo, posteriormente, no-clipearas el techo del **Nivel 4998** y caerás en la zona principal
- Encontrar una puerta de metal en el Nivel -188 conducirá a una sala del personal, al voltearse y abrir la misma puerta, se verá la sala de vestuario
- Si copias el atuendo de una persona en el Nivel -87 serás trasladado aquí
- Se desconoce como, pero se puede acceder a este nivel desde el Nivel 180
- No-clipear en pinturas del Nivel 285 tiene un 74% de probabilidad de conducir aquí
- Si domas a un languar en el Nivel 348, se abrirá un hoyo en el suelo, si decides abandonar al languar y pasar por el hoyo, caerás y tropezarás en el suelo del interior de un vestidor, posteriormente, este hoyo se revertirá y volverá a su estado original

Salidas

- Si decides no entrar por el hoyo, te quedarás en el Nivel 348
- Si no-clipeas una caja llena de prendas hechas únicamente de lana, serás teletransportado al Nivel 5.7
- Si logras poner en funcionamiento una de las computadoras de la recepción, entrar al símbolo de sistema y escribir el comando: "/connect:Building.4.Bs" serás transportado dentro de un apartamento del Nivel 693
- Si encuentras un control remoto de aire acondicionado dispersado por cualquier parte del nivel, puedes escribir una serie de comandos para entrar al Nivel 748; aumentar temperatura dos veces, disminuir temperatura tres veces, presionar "TURBO", presionar cuatro veces "Display", presionar 6 veces "Quiet" y apagarlo. De está manera serás trasladado al Nivel 748
- Si reúnes demasiadas prendas de color chillón o muy intenso, serás conducido al Nivel 9998
- Si encuentras una bola de boliche en algún lugar aleatorio, tócala y serás teletransportado al Nivel 4999

> Abrir autor e información

> Cerrar autor e información

Páginas Recomendadas Hechas por el Mismo Autor

Niveles	Vórtice de elixir carmesí | Nivel -3000 | **Nivel 4998** | Identidad Disociativa

CATEGORÍAS 